

[Descrição](#)

[Público-Alvo/Intended User](#)

[Funcionalidades/Features](#)

[Protótipo de Interfaces do Usuário](#)

[Intro](#)

[Tela Detalhes](#)

[Tela Principal](#)

[Considerações Chave/Key Considerations](#)

[Corner Case.](#)

[Bibliotecas.](#)

[Implementação do Google Play Services.](#)

[Próximos Passos: Tarefas Necessárias](#)

[Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup](#)

[Tarefa 2: Implement UI](#)

[Tarefa 3: Implementação de Adapters](#)

[Tarefa 4: Implementação de Holders](#)

[Tarefa 5: Implementação de lógicas](#)

[Tarefa 6: Criação de vetores e adição de imagens](#)

Usuário do GitHub: Seu nome de usuário no GitHub aqui

Party

Descrição

O aplicativo Party utiliza geolocalização para selecionar eventos de acordo com o perfil do usuário em uma determinada distância, não se prendendo apenas a uma cidade, os seus objetivos são dar ao usuário informações necessárias para a compra de ingressos.

Público-Alvo/Intended User

Promotores de eventos e baladeiros de plantão.

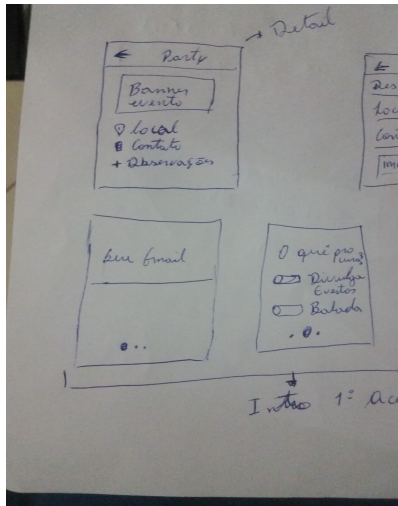
Funcionalidades/Features

- Listagem de anúncios
- Adicionar anúncios
- Listagem de bares, restaurantes e clubes em determinada região
- Possibilidade de uso do aplicativo estando offline

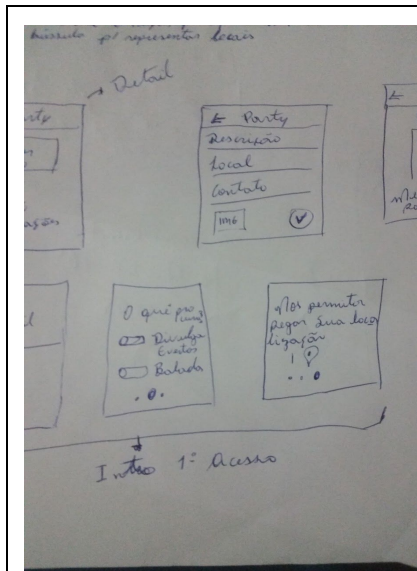
Protótipo de Interfaces do Usuário

Elas podem ser feitas a mão (tire uma foto dos seus desenhos e os insira neste fluxo), ou usando um programa como o Photoshop ou Balsamiq.

Intro



A introdução, que será desenvolvida com um ViewPager somando com alguns fragmentos, assim o App pegará as informações necessárias dos usuários, sabendo assim em que mais estarão interessados e realizar a lógica do aplicativo após realizarem seus cadastros.

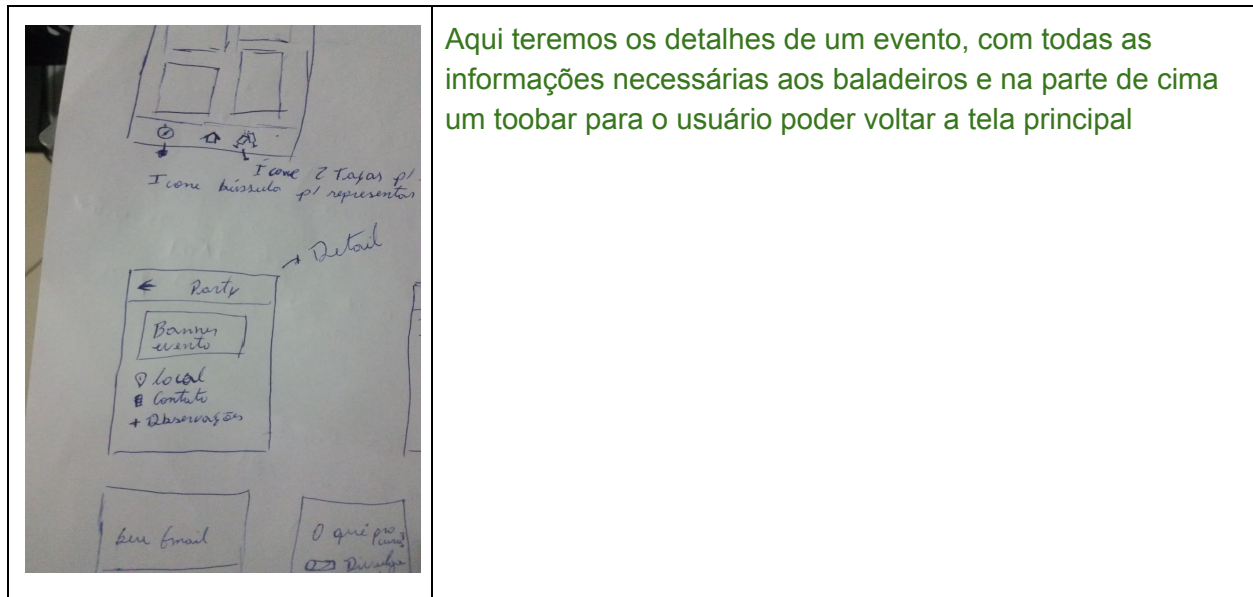


Tela principal



A tela principal, possui um GridView para a listagem de eventos, Um Menu Drawer para o usuários ter acesso as configurações básicas como: Atualização de local e criação de eventos (Caso seja um promotor), em baixo terá 3 opções: Home - para voltar ao início, Locais - para a listagem de locais cadastrados (promotores ao cadastrar um evento automaticamente estarão criando um local), Eventos - onde serão listados todos os eventos disponíveis no banco de dados, sem nenhum filtro principal

Tela detalhes



Considerações Chave/Key Considerations

O aplicativo utilizará o firebase como banco de dados, para as autenticações e criações de novos usuários.

Corner Case

Ao entrar no aplicativo pela primeira vez, o usuário terá que se cadastrar no Party. Tendo duas opções de usuários, promotor de eventos ou baladeiros. Feito isso caso o usuário seja apenas baladeiro, a lógica irá tratar para que a opção de Criação de eventos não esteja disponível e a opção ficará visível caso seja um anunciante.

Então teremos:

Caso promotor teremos em sua tela principal eventos que estão em sua proximidade (padrão dez quilômetros) e um FAB para ele adicionar um novo evento. Ao clicar no FAB irá ser redirecionado para uma tela onde irá cadastrar um novo evento com as seguintes informações: Foto do evento, possíveis cantores ou DJ's, de acordo com o evento caso haja, contato, local e locais para a compra de ingressos.

Caso baladeiro a tela principal mostra de padrão eventos em até dez quilômetros (o usuário poderá alterar em uma tela de profile) de distância do ponto atual do usuário, caso ele clique em algum evento, abre uma tela de detalhes do evento, tendo assim a localização o usuário poderá clicar e ser redirecionado para uma tela onde poderá traçar a rota para o local do evento, e com informações de locais para a compra de ingressos.

Bibliotecas

Picasso para o carregamento e cacheamento de imagens.

ButterKnife para facilitar o acesso as views

Implementação do Google Play Services.

Descreva quais Google Play Services você utilizará e como.

A princípio utilizei o Firebase Database e Auth para facilitar o acesso a dados. Pois os mesmos me permitem não perder tempo com WebServices para um app desse porte.

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

- Configurar bibliotecas
- Criar um aplicativo no console firebase
- Adicionar a Key do firebase ao projeto

Tarefa 2: Implementar a Interface de Usuário (UI)

- Construir a UI da MainActivity
- Construir a UI para alguma outra coisa
- Construir a UI para listar os itens
- Construir uma Intro com ViewPager e Fragments para pegar os dados do usuário
- Construir a UI da MainActivity
- Construir a Fragment para a listagem de Locais na MainActivity
- Construir uma Activity para o cadastro de Locais
- Construir um layout para listar no Fragment de Locais
- Construir a Fragment para a listagem de Eventos na MainActivity
- Construir uma Activity para o cadastro de Eventos
- Construir um layout para listar no Fragment de eventos

Tarefa 3: Implementar os Adapters

- Criação de Adapter para Locais
- Criação de Adapter para Eventos

Tarefa 4: Implementar os Holders

- Criação de Holder para Locais
- Criação de Holder para Eventos

Tarefa 5: Implementar lógicas

- Implementar a lógica de cadastro de Locais e Eventos

Tarefa 6: Criação de vetores e adição de imagens

- Criar vetores e adicionar imagens para ações como: confirmar, cancelar, etc.
-